

第 26 课：静态之单例设计模式

讲师：Monkey

时间：2017 年 5 月 14 日（周日）

课程要点：

1.设计模式

2.单例设计模式

1.设计模式

<1>在程序开发过程中经常会遇到一些典型的问题，在对这些问题进行处理解决的过程中，慢慢的整理出来了一套系统的解决方案，这套方案称之为“设计模式”。

<2>在游戏中有很多副本，很多 Boss 需要击杀和通关，网上就出现了很多针对性的副本，Boss 的攻略，通过这些攻略可以很方便的通过这些副本和 Boss。

<3>在我们的开发过程中，也会遇到很多针对性的问题，我们就可以学习前人总结好的各种各样的设计模式，来解决这些编程开发中的问题。

<4>大多数情况下，我们只需要把前人总结好的设计模式学会即可。并不需要自己去研究去创造新的模式。代表性的有《GoF23 种设计模式》。

2.单例设计模式

1.何为单例？

设计一个类的时候，需要保证整个程序在运行期间只存在一个实例对象。

解决这个问题，我们就需要用到“单例（模式）”。

2.注意事项

单例设计模式是用于非静态类中的，在静态类中写单例无意义。

3.单例代码步骤

<1>声明一个静态且私有的这么一个当前类类型的字段；

```
private static ClassName instance;
```

<2>创建私有无参构造方法，保证外部无法实例化这个类；

```
private ClassName() { }
```

<3>创建一个静态方法，用于创建此类的唯一对象。

```
public static ClassName Instance()
{
    if (instance == null)
    {
        instance = new ClassName();
    }

    return instance;
}
```